

GRILLE DE PLANIFICATION D'UNE SITUATION D'APPRENTISSAGE JOUR 24 PÉRIODE 2

TITRE DE L'ACTIVITÉ	Les méduses	THÈME	Les fonds marins		Date : Mardi le 14 avril 2015			
INTENTION PÉDAGOGIQUE de l'enseignant								
L'élève sera en mesure de faire une création en respectant le code de couleur.								
COMPÉTENCE								
<p>COMPÉTENCE 1 /dév. sensoriel et psychomoteur Agir avec efficacité dans différents contextes sur le plan sensoriel et moteur</p> <ul style="list-style-type: none"> - Élargir son répertoire d'actions - Adapter ses actions aux exigences de l'environnement - Reconnaître des façons d'assurer son bien-être 	<p>COMPÉTENCE 2 /dév. affectif Affirmer sa personnalité</p> <ul style="list-style-type: none"> - Répondre progressivement à ses besoins physiques cognitifs, affectifs et sociaux - Partager ses goûts, ses intérêts, ses sentiments et ses émotions - Faire preuve d'autonomie - Développer sa confiance en lui 	<p>COMPÉTENCE 3 /dév. social Interagir de façon harmonieuse avec les autres</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'intéresser aux autres - Participer à la vie de groupe - Appliquer une démarche de résolution de conflits - Collaborer avec les autres 						
<p>COMPÉTENCE 4 /dév. langagier Communiquer en utilisant les ressources de la langue</p> <ul style="list-style-type: none"> - Démontrer de l'intérêt pour la communication - Comprendre un message - Produire un message 	<p>COMPÉTENCE 5 /dév. cognitif Construire sa compréhension du monde</p> <ul style="list-style-type: none"> - Démontrer de l'intérêt et de la curiosité pour les arts, l'histoire, la géographie, la mathématique, la science et la technologie - Exercer sa pensée dans différents contextes - Organiser l'information - Raconter ses apprentissages 	<p>COMPÉTENCE 6 /dév. méthodologique Mener à terme une activité ou un projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - S'engager dans le projet ou l'activité en faisant appel à ses ressources - Faire preuve de ténacité dans la réalisation du projet ou l'activité - Manifester de la satisfaction à l'égard du projet ou de l'activité - Transmettre les résultats de son projet 						
<i>Communication orale</i>	<i>Émergence de l'écrit</i>	<i>Maths</i>	<i>Sciences & Techno</i>	<i>Univers social</i>	<i>Musique</i>	<i>Danse</i>	<i>Arts plastiques</i>	<i>Art</i>
SAVOIRS ESSENTIELS								
Stratégie : Organiser son matériel pour respecter le code de couleur.					Connaissance: gouache, collage			
REPÈRE CULTUREL					APPROCHE PÉDAGOGIQUE			
					<input type="checkbox"/> jeu <input type="checkbox"/> travail en coopération <input type="checkbox"/> travail en projet <input type="checkbox"/> travail en ateliers <input type="checkbox"/> autres			
ÉVALUATION								
Critère d'évaluation : L'élève doit avoir une seule couleur sur sa méduse.					Moyen d'évaluation : Observation de la méduse.			
ORGANISATION DE LA CLASSE ET DU MATÉRIEL Regroupements, lieux, matériel didactique, rangement								
Regroupement : L'activité se fait individuellement.								
Lieu: L'activité se fait aux tables, mais ils seront séparés par couleur de méduse.								
Matériel : Assiette de carton, gouache blanche, bleu, vert et mauve, pinceaux, petit pot d'eau, colle en bâton, gros yeux, rubans verts, bleus et mauves, ciseaux dentelés, colle blanche.								
Rangement : Les élèves vont ranger le matériel qu'ils vont utiliser.								
GESTION de classe Apprentissages, comportements attendus et conséquences, plan B, etc.								
Les élèves doivent rester assis calmement à leur place.								

DÉROULEMENT Durée totale = prévoir 30 à 45 minutes	
PRÉPARATION Déclencheur. Connaissances antérieures. Connaissances nouvelles. Annonce de la tâche aux enfants.	Durée : 5 minutes
Je fais un retour sur les animaux marins que j'ai présenté lundi et présente les méduses. Je nomme quelques-unes de leurs caractéristiques. J'explique que nous allons faire des méduses et leur montre l'exemple que j'ai fait. J'explique que nous allons en faire des monochromes. Ce qui veut dire une seule couleur. Mais je les encourage à avoir plusieurs teintes de la même couleur.	
RÉALISATION Division de la tâche en étapes, consignes, description (si nécessaire), questions et réponses attendues des enfants	Durée : 30 minutes
<ol style="list-style-type: none"> 1. Je demande combien d'élèves veulent faire une méduse bleue, une méduse verte et une méduse mauve. Je sépare les élèves en équipes selon les couleurs choisies. 2. Les élèves vont chercher leur colle en bâton et vont s'asseoir à la place que je leur ai donnée. Un élève va distribuer les assiettes en carton et je me chargerai de placer les pots de peinture, d'eau et les pinceaux. 3. Les élèves vont peindre les deux côtés de leur assiette. Ils vont venir me voir pour choisir leurs rubans. 4. Une fois la peinture sèche, les élèves vont coller les yeux et les rubans. Ils peuvent couper le bord des rubans avec des ciseaux dentelés. 	
INTÉGRATION Présentation par les enfants de leurs réalisations ou de leurs découvertes. Retour sur l'intention pédagogique et sur les comportements (questions et réponses attendues des enfants).	Durée : 2 minutes
Les élèves viennent me donner leur méduse, j'écris leur nom au crayon permanent noir et je vais les accrocher au plafond pendant les jeux libres.	
DIFFICULTÉS ANTICIPÉES Gestion des apprentissages et des comportements, adaptation de la tâche, organisation de la classe et du matériel, etc.	PISTES DE SOLUTIONS
Les élèves pourraient avoir de la difficulté à coller leur ruban.	Je vais mettre un pot de colle blanche à leur disposition.
ACTIVITÉ DÉVERSOIR En attendant que tout le groupe ait terminé (s'il y a lieu) Les enfants vont ranger le matériel qu'ils ont utilisé et vont manger leur collation.	
COMMENTAIRES Si cette activité était à refaire, penser à... Pour aller plus loin, consulter ou présenter... (sites Internet, livres, vidéos, etc.). Ajout d'un lien culturel.	